



N.E.X.U.S.: Est un jeu de la société Nexus Productions Ltd. **GARANTIE:** si cette bande ou ce disque ne se charge pas, commencez par le ramener au magasin où vous l'avez acheté. Si vous ne pouvez pas vous procurer un rechange qui vous donne satisfaction, envoyez SEULEMENT LA BANDE OU LE DISQUE, accompagné(e) de tous les détails et justificatifs de votre achat à:

Nexus Productions Ltd. (Customer Services), DSB House, 30 The High Street, BECKENHAM, KENT BR2 0XW, ANGLETERRE. Si la bande ou le disque présente une avarie quelconque, soit physique, soit du à l'emploi d'un matériel défectueux ou sale, veuillez inclure £3.00 pour couvrir les frais de remplacement. Cette garantie n'affecte en rien vos droits légaux.

Nous tentons tousjours de répondre rapidement aux demandes de nos clients, mais nous vous prions de prévoir un délai de vingt-huit jours maximum pour la livraison. La copie, la location, le prêt, la publication imprimée ou la diffusion de cette cassette ou de ce disque et des instructions sont strictement interdits.

© 1986 Nexus Productions Ltd. Tous droits réservés. **CE JEU NE PEUT SE COMMANDER QU'AU JOYSTICK**

N.E.X.U.S. est un jeu d'action et de dangers. Vous disposez d'un personnage animé qui peut donner des coups de poing et de pied, marcher, courir, sauter et faire des rouleaux. Il peut également tirer à la mitraillette et lancer des grenades. Vous saurez reconnaître ses amis et ses ennemis à l'aide des visages "digitalisés" de personnages réels. Mais, ne l'oubliez pas, seul **N.E.X.U.S.** peut vous aider à parvenir à votre véritable but.

POUR CHARGER

COMMODORE 64/128: retirez toutes les cartouches, etc. Connectez seulement votre lecteur-enregistreur ou votre unité de disque. Branchez le joystick dans le port 2. Sélectionnez le mode 64 sur le CMB 128. Cassettes: appuyez sur **SHIFT & RUN** du clavier, puis sur **PLAY** du lecteur de cassettes. Disque: tapez **LOAD "NEXUS"**, 8,1 puis appuyez sur **RETURN**. **SPECTRUM 48/128:** retirez toutes les cartouches, interfaces, etc. Connectez uniquement le lecteur-enregistreur de données et l'interface du joystick. Branchez le joystick dans sa douille. Sélectionnez le mode 48K sur le Spectrum 128, puis tapez **LOAD ""** et appuyez sur **ENTER** du clavier. Appuyez ensuite sur **PLAY** du lecteur de cassettes.

AMSTRAD 464/664/6128: retirez toutes les cartouches et interfaces, sauf celle de l'unité de disques (si elle n'est pas solidaire), et branchez le joystick. Cassettes: si votre unité de disques est connectée ou solidaire, appuyez simultanément sur les touches **SHIFT & @**, puis tapez **TAPE** et appuyez sur **ENTER**. Tapez ensuite **RUN** et d'appuyer sur **ENTER**.

Si votre machine est équipée d'un enregistreur de données intégré, il vous suffit de taper **RUN** et d'appuyer sur **ENTER**.

Disque: Si vous utilisez la version Amstrad sur disque, tapez **RUN** et appuyez sur **ENTER**.

OBJECTIF DU JEU

Après un long voyage, vous êtes arrivé en Colombie, en Amérique du Sud, à la recherche d'un ami perdu. Il a été kidnappé par un abominable gang de trafiquants de la drogue, et l'on croit qu'il est détenu au Q.G. de ce gang. C'est ce complexe qui constitue la scène du jeu. Si vous voulez jouer – et gagner – voici vos objectifs:

1. Retrouvez votre ami et libérez-le.

ET

2. Recherchez les 128 donnés disséminées dans le Complexe, et transformez-les en phrases reconnaissables,

que vous devrez retransmettre à votre journal par l'intermédiaire du local de transmissions (**TRANSMISSION ROOM**).

Si vous le préférez, vous pouvez tenter ce qui suit: semez le désordre autant que vous le pouvez dans le complexe, retrouvez votre copain et quittez les lieux! Vous ne durerez probablement pas longtemps et votre score sera modeste, mais vous vous amuserez...

VOTRE BRIEFING AVANT LA MISSION

Vous êtes un journaliste expérimenté, et vous travaillez pour "Le Clairon". Vous êtes aussi calé en matière de survie qu'en journalisme. Un beau jour, votre rédacteur en chef vous convoque... une réunion urgente! Et il déclare: "Une de tes amis était en train d'enquêter sur un gang de trafiquants de drogue en Colombie. Nous venons d'apprendre qu'il a été kidnappé par le chef de la bande. Pars le retrouver, sors-le de là et ramène moi un scoop – cinq colonnes à la une!"

Votre rédacteur en chef vous refile ensuite un dossier qui contient 32 "rumeurs" concernant les activités des trafiquants en question. Ces rumeurs, vous allez les trouver un peu plus bas... Quant aux réponses, elles sont dans le jeu. Chacune apparait sous forme d'une phrase. Et chaque phrase est divisée en quatre parties; à vous de les découvrir. Il y en a 128 en tout. Editez-les sous forme de phrases complètes sur vos **EDITING TERMINALS** (terminaux: d'édition) pour créer les 32 réponses. Retransmettez ces phrases à votre rédacteur en chef par l'intermédiaire d'un terminal du local de transmissions (**TRANSMISSION ROOM**). Chaque question contient un indice qui vous aidera à rassembler les mots en une phrase, et à apprendre les réponses.

LES RUMEURS

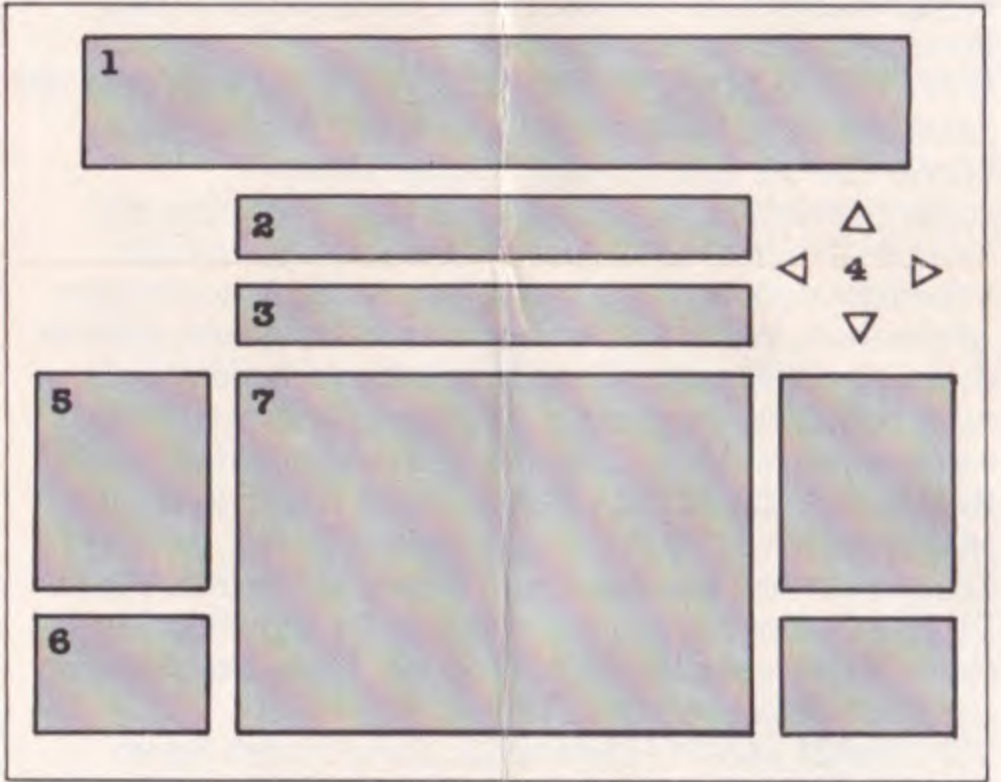
1. Le nom de l'officier qui dirige les opérations?
2. Où sont fabriqués les narcotiques?
3. Quel est le nom de l'organisation "prête-nom"?
4. Comment s'appelle le grand savant impliqué?
5. Quel est le nom de l'entreprise de construction qui a réalisé le complexe?
6. Quelle fréquence le gang utilise-t'il pour ses communications?
7. Combien de membres le gang comprend-il?
8. Comment les chefs entrent – ils et sortent – ils du complexe?
9. Où se trouve le centre de formation du gang?
10. Comment s'appellent les gardes d'élite du gang?
11. Quel est le nom de leur commandant?
12. Comment les stupéfiants sont-ils dissimulés pour l'expédition?
13. Quelle est l'identité du politicien qui prête son nom à cette opération?
14. Et l'opération aux USA: comment s'appelle-t'elle?
15. Quel est le pays qui sert de "relais" à l'opération?
16. Comment la drogue est-elle transportée dans les USA?
17. Où les stupéfiants sont-ils stockés aux USA?
18. Les stupéfiants sont-ils envoyés vers d'autres pays?
19. Qui finance cette opération?
20. Le gang gagne des fonds considérables... A quoi servent-ils donc?
21. Qui fournit les armes au gang?
22. Combien de prisonniers le gang a-t'il fait?
23. Il paraît trait qu'on les torture... Pouvez-vous confirmer les méthodes utilisées?
24. Quel est le nom du membre de **N.E.X.U.S.** qu'on dit être agent double?
25. Le nom du journal rival qui enquête également sur cette affaire?
26. Quel est l'organisme de sûreté qui a réussi à s'infiltrer parmi les membres du gang?
27. Le Commissaire Principal de Miami a-t'il été tué par

le gang?

28. A combien se monte la production mensuelle de stupéfiants?
29. Heure et date de la prochaine expédition?
30. Nom du "contact" responsable de la prochaine expédition?
31. Où les "marchandises" doivent-elles être livrées?
32. Combien vaut la "marchandise" qui va être livrée (au prix de détail)?

LE GROUPE N.E.X.U.S.

Une fois que vous serez parvenu jusqu'à la plage souterraine qui vous accueille au début du jeu, vous allez découvrir TONY. Il fait partie de **N.E.X.U.S.**, un groupe d'agents secrets qui se sont infiltrés dans le gang, pour mieux le détruire. Tony et ses amis sont là pour vous aider. Regardez bien la fenêtre suivante. Respectez vos instructions. Apprenez. Seul **N.E.X.U.S.** peut vous fournir de nouvelles armes, de nouveaux talents et des informations essentielles.



L'ECRAN

1. Zone animée.
2. Fenêtre de texte, qui affiche des instructions ou des ordres émanant des divers personnages du jeu.
3. Radar: les personnages que vous ne pouvez pas voir y figurent sous forme de blocs lumineux. Les blocs sombres correspondent à des ascenseurs, à des portes, etc.
4. Voyants lumineux: signalent l'orientation générale des "contacts" ou des rendez-vous, etc.
5. Les fenêtres "personnages" vont vous aider à identifier les membres de **N.E.X.U.S.**, vos ennemis, etc.
6. L'icône ID. La couleur du costume correspond au personnage affiché dans la zone animée.
7. Zone d'affichage. Elle vous explique les phases du jeu à l'avance, et vous présente les menus et la carte. Votre position sur la carte est signalée par un point clignotant.

POUR CONTROLER VOTRE PERSONNAGE

MOUVEMENTS DU JOYSTICK

LE PERSONNAGE BOUGE VERS LA GAUCHE N.E.X.U.S.

Le schéma représente les mouvements du personnage, avec commande par joystick seulement. Poussez le joystick dans le sens du mouvement que vous voulez faire.

NOTE

le mouvement **ENTRE (GO-IN)** vous permet de faire exécuter les mouvements suivants (en fonction de l'endroit

où vous êtes): appeler un ascenseur, entrer dans un ascenseur, entrer dans des pièces, fouiller des pièces, afficher la carte du complexe et utiliser les terminaux.

La position de ces mouvements sera inversée si vous faites tourner le personnage vers la droite.



MOUVEMENTS – JOYSTICK ET BOUTON

"FIRE" (DE TIR)

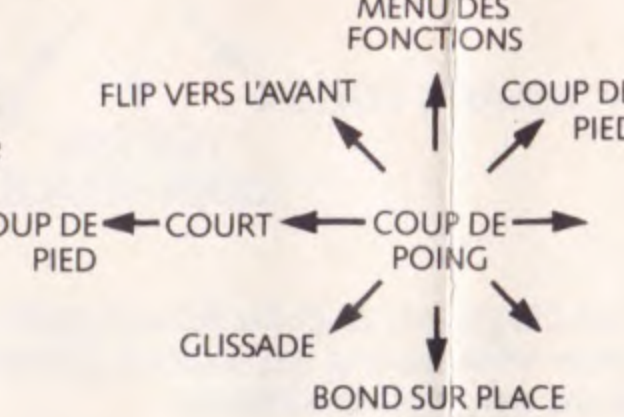
LE PERSONNAGE BOUGE VERS LA GAUCHE

Déplacez le joystick dans le sens choisi, maintenez-le et appuyez sur le bouton: le personnage exécute les mouvements indiqués sur le schéma.

NOTE

1. Comme vous le voyez, vous pouvez exécuter toute une série de mouvements en maintenant simplement le joystick en position et en appuyant sur le bouton. Par exemple, si le personnage est face à gauche, vous le faites marcher en tirant le joystick vers la gauche. Pour le faire courir, maintenez le joystick dans la même position et appuyez sur le bouton de tir. Un nouvel appui lui fera donner un coup de pied en sautant.

La position de ces mouvements sera inversée si vous faites tourner le personnage vers la droite.



MODE DE FONCTIONS POUR LES "TRUCS" SPECIAUX

comme vous le voyez d'après les schémas qui précèdent, en poussant le joystick et le bouton de tir, vous pouvez sélectionner les FONCTIONS. Ceci vous fait passer à un menu à partir duquel vous allez pouvoir choisir l'un, plusieurs ou tous les "trucs" suivants: mitraillette, grenades chimiques, appareil photo, **GREET** (saluer) **DISARM** (désarmer). Pour faire votre sélection, déplacez le joystick dans le sens de la flèche adjacente au "truc". Il est évident que, si vous n'avez pas trouvé ou ne possédez pas l'objet, vous serez incapable de vous en servir!

POUR CONTROLER LES MITRAILLETES/ MITRAILLEUSES ET LES GRENADES CHIMIQUES

quand vous sélectionnez une arme donnée, ceci ne vous empêche pas d'exécuter tous les mouvements figurant sur les schémas du joystick et du bouton. Mais, quand vous faites arrêter votre personnage (joystick au point neutre) et que vous appuyez sur le bouton de tir, il sort sa mitraillette ou lance une de ses grenades.

POUR DESARMER OU CHANGER D'ARME

poussez le joystick vers le haut et appuyez sur le bouton. Ceci vous fait passer en mode **FONCTIONS**. Sélectionnez

une flèche et appuyez sur le bouton pour changer d'arme. Pour vous désarmer et cacher l'arme, sélectionnez la commande **DISARM** (désarmer) et appuyez sur le bouton de tir.

BLESSURES ET EMPRISONNEMENT

pendant le jeu, vous allez recevoir des coups, ou même des balles. Si vous en recevez trop, votre personnage va refuser de se tenir debout. L'écran disparaît, puis vous le retrouvez à l'hôpital. Vous pouvez également être capturé et incarcéré. Si vous avez coopéré avec **N.E.X.U.S.**, ses membres vous aideront probablement à vous échapper de votre cellule. Il vous suffit de vous armer de patience. Si vous vous retrouvez trop souvent à l'hôpital ou en prison, **N.E.X.U.S.** va peut-être décider que vous constituez un trop gros risque et vous abandonner. En ce cas, vous en serez informé.

Vous pouvez, vous aussi, blesser les gardes. La gravité des blessures que vous leur infligez dépendra de votre aptitude ou de l'arme choisie, ainsi que de leur force.

POUR GLANER DES INFORMATIONS

chaque fois que vous entrez dans une pièce du complexe, vous pouvez chercher des informations. Pour ce faire, placez le personnage à côté d'un objet. Poussez le joystick vers le haut pour choisir le mouvement **GO IN (ENTRE)**. Une fois que vous avez trouvé une ou plusieurs parties d'une réponse aux questions de votre rédacteur en chef, partez à la recherche d'un terminal d'édition.

TERMINAUX INFORMATIQUES

pendant le jeu, vous allez voir trois sortes de terminaux: servez-vous en pour atteindre votre objectif. Pour activer un terminal, placez votre personnage à proximité, puis poussez le joystick vers le haut pour sélectionner **GO IN**. Ceci vous fait entrer dans le menu-utilisateur du terminal. **TERMINAUX D'EDITION ROUGES**, ils présentent les parties de phrase que vous avez trouvées. Servez-vous en pour éditer ces éléments en phrases reconnaissables. Les questions contiennent des indices qui pourront peut-être vous aider. Les informations traitées seront automatiquement mémorisées dans l'Unité Centrale. Une fois que vous arrivez dans le local des transmissions, elles seront mises à votre disposition. Si vous n'utilisez pas les terminaux d'édition, vous allez peut-être perdre des informations, trouvées lors de votre capture.

TERMINAUX PERSONNELS BLEUS: vous montrent les membres de **N.E.X.U.S.** et vous indiquent les talents ou objets dont ils disposent pour vous aider. Quand vous sélectionnez une personne, un voyant s'allume en haut et à droite de l'écran. Servez-vous en pour retrouver votre contact.

TERMINAUX DE TRANSMISSION NOIRS: se trouvent dans le **LOCAL DES TRANSMISSIONS**. vous pouvez transmettre, à partir de ce local, les phrases que vous avez recueillies, et savoir si vous êtes en train de réussir.

POUR TERMINER LE JEU

Vous vous échappez du complexe de la même manière que vous y êtes entré, c'est-à-dire par la rivière souterraine.

POUR SAUVEGARDER UN JEU EN COURS

Le menu des fonctions vous offre la chance de sauvegarder un jeu en cours sur bande. Pour sélectionner ce menu, poussez le joystick vers le haut, puis appuyez sur le bouton de tir. Sélectionnez l'option **SAVE** (sauvegarde) du menu principal, puis suivez les instructions qui vous sont données.

Manufactured in the U.K. under licence from Nexus Productions by U.S. Gold Limited, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY.



